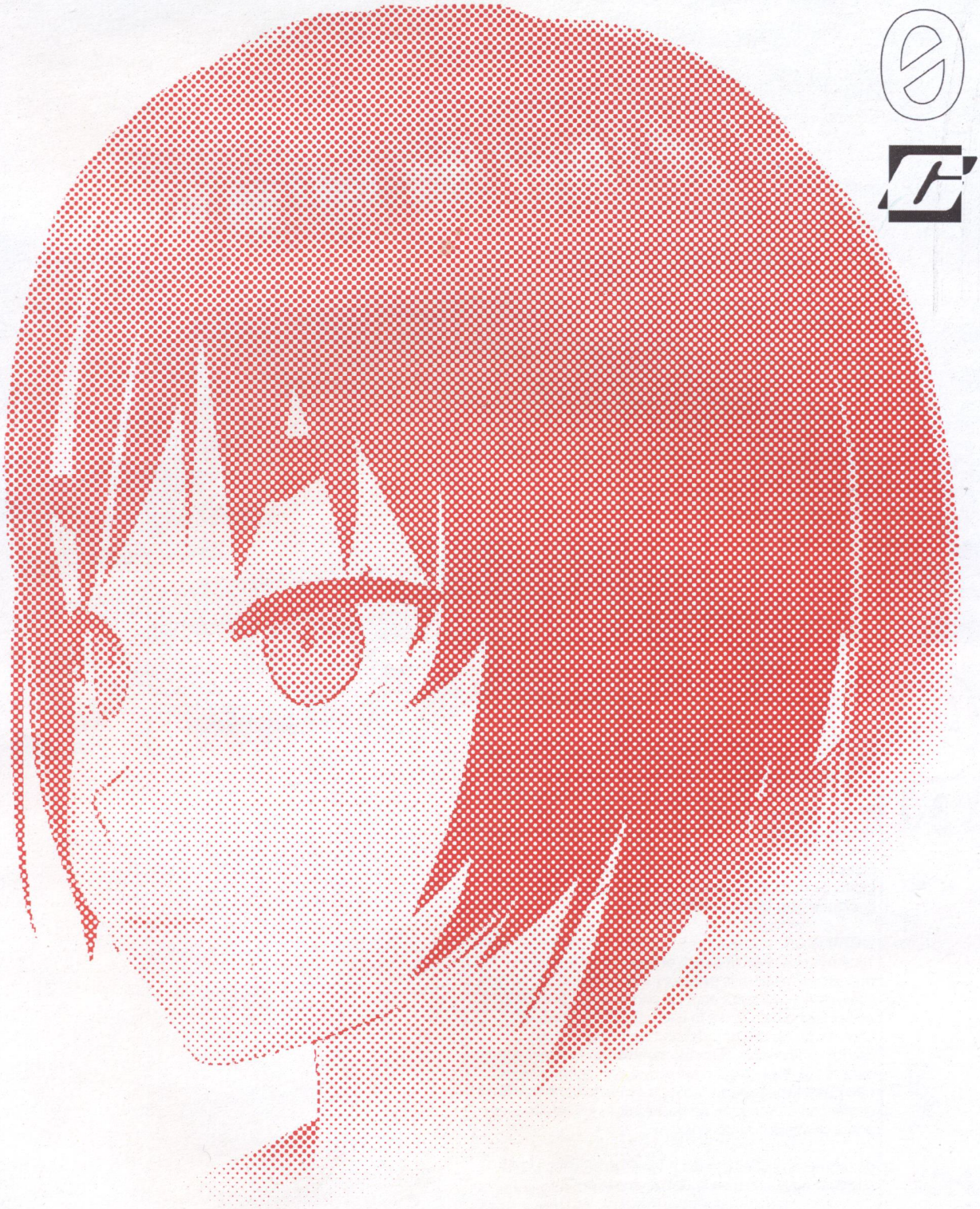
CYBERIA MAG. NUM 0 - ARG.2023

CYBERIA

OTAKU HARDCORE PUNK MAGAZINE



STAFF: Editaron y escribieron en este numero
Desastre, Lushin, Otakvlt, Klax, Gonza.
Colaboraron todxs nuestrxs amigxs <3

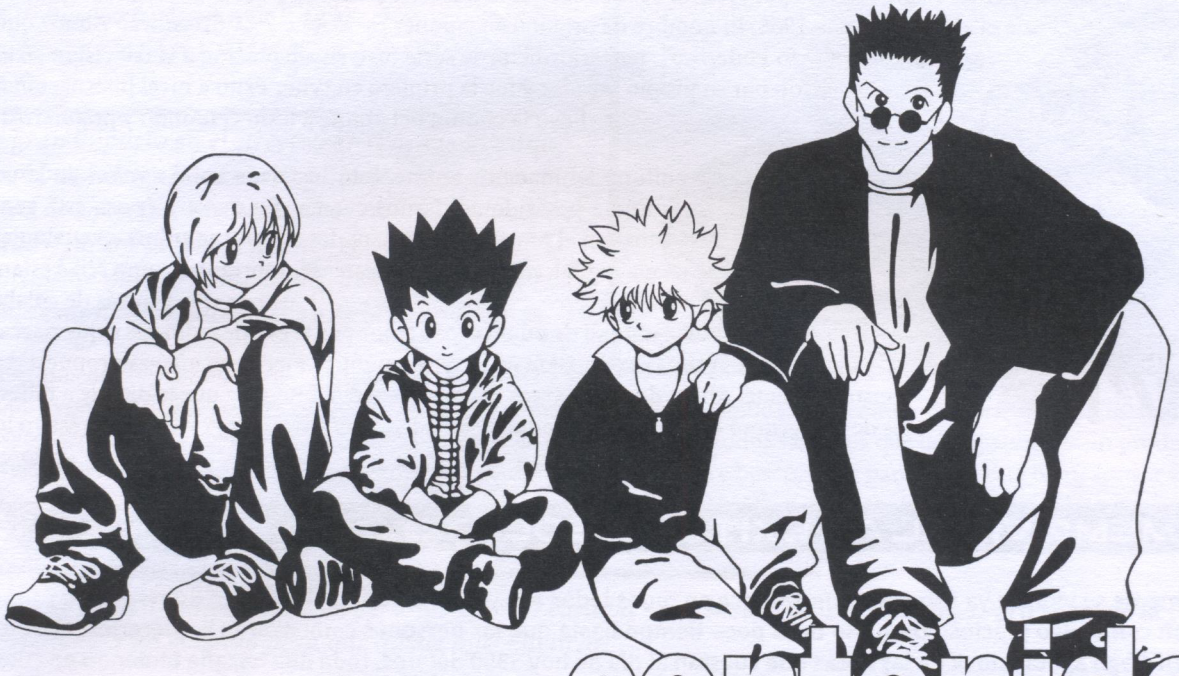
editorial

Hola, en tus manos tenes el primer ejemplar de una nueva revista/fanzine, es algo que siempre quisimos hacer y esperamos poder seguir haciendo cada dos meses, tres o cuantos sean necesarios.
La historia es corta, pero el trasfondo es grande. Durante la Cyberia n5 (evento), Lushin me dijo que deberíamos hacer una revista juntos y me regalo su propia edición (SPIN). Automáticamente recordé que con Lauta teníamos notas y maquetas para una revista que nunca salió, el resto fue solo unir fuerzas.
Esperemos que con leerla te sientas parte y tengas ganas de participar, tanto en los eventos como en cualquier otro tipo de actividad.

OBJETIVOS:
Tenemos dos objetivos para el próximo número, queremos incluir mas paginas y que funcione de manera colaborativa, vamos a abrir un correo al lector donde podes escribirnos sobre lo que quieras o consideres importante de contar o debatir. Sentate en tu pc y escribi, es liberador. El correo también va a funcionar para recibir flyers de cualquier tipo, desde emprendimientos o locales hasta proyectos musicales, queremos contar con una sección de clasificados y de esta manera poder financiar futuras ediciones.

de momento podes escribir a **fanzinatra@gmail.com**
o revisar novedades en **ig.com/cyberia.online**

Esta revista busca promover y compartir todo tipo de movimiento que rodea a Cyberia como evento.
Cyberia N6 esta cerca.-



contenidos

TENDENCIAS:
MSCHF red boots, del olvidado manga a la moda global.
por Lushin

REVIEW:
GUNBUSTER, el tiempo como peor enemigo.
por Klax

COBERTURA:
CYBERIA NUM5, Popup, karaoke y otakus.
por Desastre

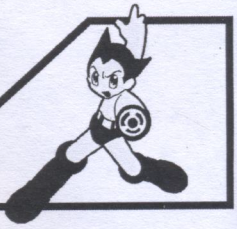
SONIDOS:
ROSAMONTE, agitando desde el corazón.
por Enterrandxmemorias

ENTREVISTA:
JUANI ANDINO, el punk tridimensional.
por Desastre

RECOMENDACION:
GEKIGA HYORYU, un cambio de paradigma.
por Otakvlt

MSCHF RED BOOTS

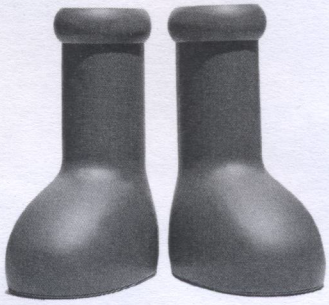
DEL OLVIDADO MANGA A LA MODA GLOBAL



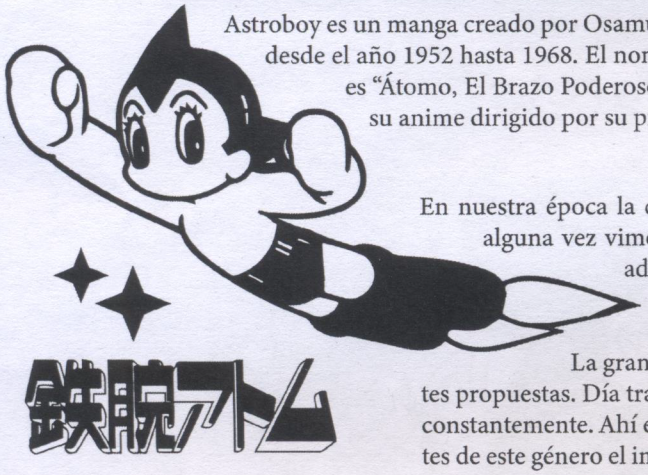
La nostalgia, un recurso que está en auge en nuestra época. La iconografía noventera, ochentera está atravesando a un público que en estos días es el consumidor de todo tipo de música, merchandising, propuestas visuales que remitan o revivan esa estética. La moda de traer la iconografía de vuelta a lo mainstream

Su estética nos rodea, podes encontrar todo tipo de elementos y pareciera que no se gasta sino que va saltando de época a época, apareciendo nuevas propuestas y trayendo esas imágenes del pasado al presente. En todo este caos un ítem apareció hace un tiempo y rompió Internet.

Las Red Boots lanzadas por MSCHF o como también las conocemos "Las Botas de Astroboy", fueron un producto que ellos confeccionaron y que trajeron a la vida las tan míticas botas de un personaje popular de la cultura del manga.



鉄腕アトム _ CREACION



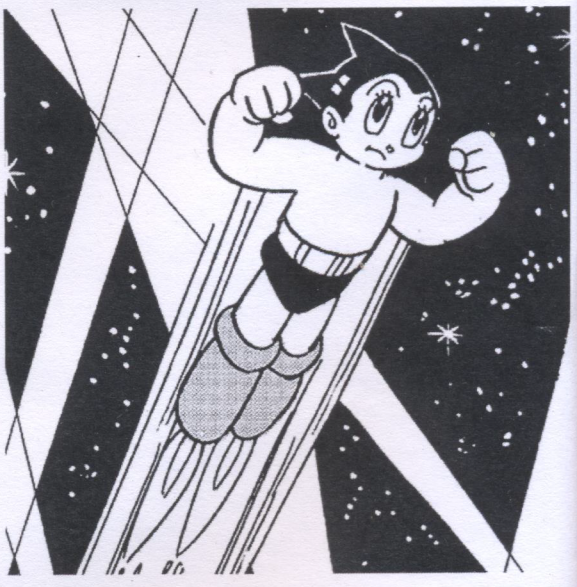
Astroboy es un manga creado por Osamu Tezuka conocido también como "El Dios del Manga", el cual fue publicado desde el año 1952 hasta 1968. El nombre de original en japonés es 鉄腕アトム (Tetsuwan Atom) que traducido es "Átomo, El Brazo Poderoso", posteriormente la serie tuvo su adaptación a la televisión en el año 1963, su anime dirigido por su propio creador y fue la primera en tVner éxito a nivel internacional. Astroboy llevo la cultura del anime a todo el mundo y popularizo la estética.

En nuestra época la cultura del manga y anime, está instalada en el común de la gente todos alguna vez vimos uno a pesar de no darnos cuenta. En nuestra época está ganando más adeptos con el paso de los años, podes encontrar anime en cualquier plataforma digital, como también marcas importantes como Nike están haciendo uso de ello a través de colaboraciones.

La gran cantidad de público y su amor por la estética, dio pie a que nazcan diferentes propuestas. Día tras día la imaginación de ese público logra que nuevas propuestas aparezcan constantemente. Ahí es donde aparece la herramienta del Bootleg que le dio pie a miles de amantes de este género el impulso de producir esas ideas que quizás las grandes empresas o los mismos autores ignoran.

DEL MEME VIRAL AL EXITO ABSOLUTO _

Cuando un meme se viraliza ya sabemos que aparece en todos lados a la vez, lo increíble de las Red Boots es que primero se viralizaron como algo gracioso pero eso duro poco tiempo hasta que las personas comenzaron a quererlas. Increíblemente MSCHF llego agotar stock de las botas que cuestan al día de hoy $350 dólares, toda una hazaña teniendo en cuenta la adaptación de las botas de un icono del anime que hoy ya no tiene lugar en el mainstream del mismo. Como también ya están girando videos de fábricas anónimas produciéndolas en masa, lo que nos da a entender que transcendió tanto que se comenzaron a replicar de manera masiva.



Quizás muchos adquirieron estas botas sin conocer que eran de Astroboy, pero sus características muy marcadas del anime llaman la atención de la gente y todos podemos darnos cuenta que son peculiares. Con esto me refiero al redondeado y tamaño de los zapatos, características dentro del anime que son muy usadas en el género mecha y también en atuendo de lolis y eso es algo que debemos agradecer a Tezuka que dentro de sus obras, impulsaron varias características estéticas que se replican hasta los animes y mangas actuales como los ojos grandes. Esto las hace muy llamativas ya que en el mercado, no existen botas que tengas estas características que llamen tanto la atención, el tener botas que sean de anime.

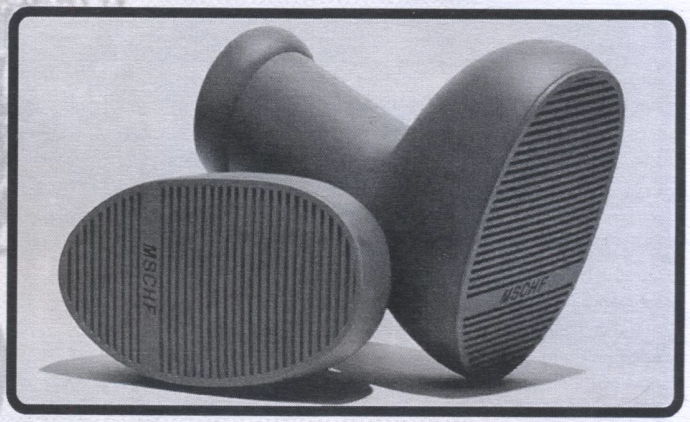
Cierro dejando la duda ¿Esta moda seguirá vigente? ¿Verán vida otras prendas icónicas del anime? Quizás el día del mañana elementos que hoy solo vemos en cosplays o en modas de nichos pasen al común de la gente o se viralicen de tal manera que influyan fuertemente en nuestro streetwear, ya podemos apreciarlo en la moda Y2K que actualmente está instalada en muchas ramas de arte y cada vez gana más popularidad. Mientras tanto festejo toda propuesta de moda nueva que nazca y si tiene tintes de anime, mejor.

NOTA A @CARTELITOO

En esta sección tuvimos el agrado de hacerle algunas preguntas al respecto a **@cartelitoo** creador del sitio web www.sneakerhead.com.ar donde se concentra la comunidad más grande de Argentina amantes de las zapatillas. Nos dio su opinion sobre las Botas de MSCHF y el fenómeno que causo, aparte de dar su mirada a esta llegada del anime al calzado, y a su vez, a lo trending.

1) El fenómeno del Bootleg ya llego hace un tiempo al calzado ¿Cuál es tu opinión de las Botas de Astroboy lanzadas por MSCHF? ¿Estos fenómenos de que se vuelven virales o mismo que el anime haya ganado tanta popularidad, ves que capte la atención de la grandes empresas como Adidas, Nike, Puma,etc?

Me parece que es tan bien, es algo disruptivo, es una marca que en realidad es un estudio de arte, es para un público más especial, me parecen que llegaron en un buen momento. Las marcas como que saben lo que es el anime, todas tienen colaboraciones con One Piece, Naruto, Pokémon, y las franquicias están a pleno. Hasta, no sé, Attack on Titan el año pasado sacó unas zapas muy zarpadas. Con respecto a las botas de Astro Boy, me parece que está bien, creo que también es algo de la moda, viste, de la alta costura, de las pasarelas que hoy en día usan lo pop, que es algo muy cercano a la gente como para vender, creo que todo pasa por ahí. Y sí, se volvieron virales y en realidad es como muy de TikTok, muy de Instagram, usadas por influencers, no sé cuánta gente normal puede entender este producto.



2) Tuvo un gran impacto en el streetwear ¿Para vos es una zapatilla qué puede llegar a estar en las colecciones de varios coleccionistas de sneakers o lo ves más como un producto del momento que a futuro ya no va a tener relevancia? ¿Apoyas estas búsquedas de nuevos modelos de calzado por emprendimientos/empresas mucho más chicas que las convencionales?

Mirá, hay dos tipos de coleccionistas, el que colecciona clásicos y el que colecciona hype pensando en la reventa. Yo lo veo más como un producto estético, más como una obra de arte a estas cosas, creo que varios coleccionistas sí lo tendrían. Va a tener relevancia en el tiempo, igual todos sabemos que las zapatillas es un producto que se desgasta y estas zapatillas son de goma, no sé cuánto será su durabilidad. Siempre busco, y me parece que está bien, apoyar emprendimientos que sean disruptivos y esto fue lo que cambió, por eso llamó mucho la atención. Siempre las empresas chicas es lo que están a la vanguardia y por eso siempre creo que hay que apoyar.

3) También se viralizo algunos videos de personas que les costaba sacarse las botas de los pies ¿Para vos vale la pena restarle comodidad a un calzado para que quede más estético?

La comodidad... A ver, creo que hay calzados que son de pasarela, hay calzados que son lo que te digo, obras de arte o de diseño o colaboraciones que está bien que sean así y está bien que sea para fotografía, para usos específicos. Pero, para mí no hay que olvidar de que es un calzado y el calzado tiene que ser cómodo. Creo que la búsqueda del equilibrio es donde está el producto perfecto, hay que buscar un equilibrio.
Sí, sí, los videos donde no se podían sacar las zapas eran muy graciosos, pero bueno vos pensá que no tenían respiraciones, no sé cómo serán no las vi en persona pero era pura goma y eso más la transpiración te hace un vacío, no te las sacás más. También es para un tipo de cuerpo especial, no?
Yo creo que hay que buscar un equilibrio en el calzado, los modelos que perduran en el tiempo, los que son íconos ya sea de Nike, Reebok, Adidas, son los que lograron la mejor combinación de las dos cosas

4) Por ultimo ¿Vos las usarías?

Yo la verdad sinceramente no las usaría. Primero porque tengo las piernas muy finitas y nada, quedaría medio bizarro. Segundo porque me parece un producto muy bello estéticamente. Lo tendría en una vitrina, lo tendría expuesto en casa, lo pondría al lado de art toys y de obras de amigos, lo tendría en exhibición, más que ponérmelas. Esa es la verdad.
Quería agregar acá que hoy en día las marcas, Estan estudiando todo, buscan jugar con la nostalgia, el hype y los íconos pop. Todos hacen un uso de esto, por eso llegan y se vuelven virales. Pero, me parece que está bien que sea así, es parte de la época del mundo que nos toca vivir, donde todos nos vamos poniendo grandes y vivimos de los recuerdos. La nostalgia y lo pop es algo que mueve mucho la moda hoy en día.
Por ejemplo, Balenciaga hace un año más o menos había sacado unas carteras que eran un paquete de papas fritas Lay's, por un precio altísimo. A veces no sabes si la moda, la alta costura se ríe de la gente, si es una crítica social, un troleo, o verdaderamente busca representar lo que es pop, como en su momento fueron otros artistas.

ANIME REVIEW

GUNBUSTER

TOP WO NERAE!

NOTA POR KLAX

Aunque podría escribir una reseña clásica y corriente sobre una serie como ésta, la realidad indica que el método debería ser otro. Gunbuster no nos llega hoy en día como cualquier otra serie, como una serie más, como una serie corriente; Gunbuster llega cargada de nombres, de ideas y de gente que ya conocemos y por lo tanto, traemos un montón de concepciones sobre lo que vamos a ver. Así que decidí hacer algo distinto.

En el 2021 vivimos el cierre de un ciclo que habían iniciado en 1995 dos nombres que van a estar presentes durante todo este artículo: Hideaki Anno y GAINAX; me refiero al esperado final de la nueva entrega de ese mastodonte en forma de mega saga llamada Neon Genesis Evangelion (NGE). Y como Gunbuster es el primer crédito como director de Anno y el tercero de GAINAX como estudio, todo indicaba que estaba ante el germen de lo que luego sería una de las obras más influyentes de la cultura pop de los últimos tiempos.

Entonces, de la misma forma que Evangelion había calado en etapas y se había transformado de un shonen-a primeras clásico- a un drama existencial en el correr de su propia historia, decidí ver y reseñar Gunbuster de la misma manera: en etapas, capítulo a capítulo. Así que acá están, las seis reseñas de Gunbuster.

Episodio 1: El nacimiento del shonen

¿Qué mejor forma de empezar un shonen que diciendo "Mi padre era el mejor en lo que hacía pero se murió así que ahora me anoté a estudiar lo mismo que hacía mi padre para continuar su legado"? La fórmula en su máxima expresión. Pero al mismo tiempo, estamos ante Hideaki Anno, alguien que sabemos tiene un tema con su padre, sino, miren a Gendo Ikari. Y literalmente lo primero que dice Noriko, la protagonista, es "Mi padre", el nombre de un artículo escolar que lee en forma de presentación.

A partir de ahí junto a un opening hermoso, el pop se apodera de la serie; el arte, el diseño de los objetos, los fondos, los colores, todo. La protagonista y los demás personajes son un resumen de cómo eran los shonen a fines de los 80's, estamos frente a arquetipos como el de la protagonista que no es tan buena en lo que hace pero tiene mucho potencial así que entrenará con su sempai que obviamente es muy buena en lo que hace naturalmente. Nada nuevo bajo el sol.

Pero al mismo tiempo, hay cierta gracia bajo ese manto de estética de finales de la era showa. Esta cuestión juvenil nos permite acercarnos e identificarnos de forma más simple con la protagonista y con lo que le sucede. La utilización de todos los recursos del género están puestos en pos del relato; una pequeña escena en donde una luz intermitente roja del interior de un mecha que puede ser leída de forma literal, no es más que el reflejo de la psiquis del personaje entrando en conflicto. Y ahí hay cierta magia de la que disfrutamos en NGE y que claramente ya era parte del abanico de recursos que el director tiene preparados para los próximos capítulos.

El primer episodio es un perfecto capítulo de presentación, abre y cierra un arco, las protagonistas ya están definidas y sus conflictos listos a ser resueltos; ahora solo queda poner el segundo episodio.

Episodio 2: El encuentro con la tragedia

El drama no se hace esperar y el episodio inicia con el encuentro frente a frente con el trauma, y por lo tanto, con el inicio de la tragedia entendida desde el concepto clásico. Aunque funciona como preámbulo, que el capítulo comience de este modo, sólo genera expectativas y sabemos que el drama no se va a hacer esperar. De alguna forma queda atrás la adolescencia de la protagonista, es momento de ser adultos.

Este capítulo tiene a GAINAX como protagonista y hay un paralelismo que se plantea al inicio que pudo haber sido profético; un personaje al mostrarle a Noriko la base espacial-luego de que ella no se sorprendiera por su tamaño-, le dice "Escucha, en el vacío del espacio, las distancias y los tamaños pueden confundirse fácilmente", como en un "nada es lo que parece". Y es que el estudio hará esto mismo en éste capítulo, aunque la animación parezca simple a primera vista, el nivel de trabajo y dedicación se puede ver en cada embestida de mecha, en cada luz del interior de la cabina y en cada objeto mínimo en el fondo que aún así animan para que no pase desapercibido; y es que si, la animación es más grandiosa de lo que parece.

Y es dentro de esta secuencia de animación que terminamos de conocer al personaje secundario que estábamos necesitando; tiene el pelo rojo, es extranjera, la califican de genia y todo lo que quiere hacer es demostrar lo buena que es, obviamente el prototipo de la que luego será Asuka pero que en este caso se llama Jung Freud (en clara referencia-literal- a los padres del psicoanálisis), otra vez Anno haciendo de las suyas.

No quiero entrar en detalles, pero sobre el final del episodio, Noriko se enfrenta con la tragedia que el comienzo del capítulo había pre cocinado; allí la serie toma cuerpo y ese "dejar atrás la adolescencia" que se palpitaba al comienzo del capítulo cobra fuerza y descubrimos con certeza que esta serie va a ser un drama psicológico de verdad.

De ahora en adelante la presente reseña contará con detalles menores sobre la trama que podrían ser calificados como spoiler.

Episodio 3: El primer amor

Ahora sí, el prototipo de NGE llegó. El capítulo comienza con una herramienta bastante utilizada por Hideaki Anno en otros de sus trabajos y es el montaje de eventos completamente contradictorios pero que hablan del mismo personaje para hacer eso mismo, mostrar las contradicciones a las que nos enfrentamos como seres humanos y cómo eso nos convierte en algo único. En este caso nos permite conocer con mayor profundidad a Kazumi Amano, la compañera de misión y senpai de Noriko, de quien mientras leemos uno de sus discursos sobre física, canta de fondo una pieza musical liviana sobre el amor demostrando así que no es solo una cara bonita.

En este capítulo la línea dramática de Kazumi comenzará a desviarse de la de Noriko, y la de ésta última irá acercándose a la de Smith, un chico a quien conoce y como el título de esta reseña advierte, será su primer amor.

Pero no olvidemos lo importante, el prototipo de NGE llegó y con él llegó la música, que aunque no es del genio de Shirō Sagisu, es de Tanaka Kouhei quien mantiene esa epicidad de corte militar al mismo tiempo que juega con la florituras de las cuerdas para embellecer y darle ese espíritu espacial que toda obra de Hideaki Anno tendrá en el futuro. Nota a parte, Tanaka Kouhei hará en el futuro la banda sonora de Otaku no Video (1991), otra obra de GAINAX que merece su propio artículo.

Y además de la música llega el montaje rítmico junto a ese espíritu de ciencia ficción militar repleta de jerarquías y burocracias que funciona como marco para desenvolver las características más intrincadas de la psicología de los personajes. Y por si fuera poco, todo esto sucede al tiempo que nuestra protagonista se siente cada vez más sola, con un conflicto por sentirse extremadamente lejana de la perfección, sin padre, sin amigos, sin primer amor, llena de angustia, ansiedad y soledad. Todos los tropos a los que el autor nos tiene acostumbrados.

Episodio 4: Buster Beam

La serie avanza y las ideas comienzan a fluir, todos esos sentimientos que sabemos que Anno y la protagonista tienen, se manifiestan en pantalla y ya no estamos ante el drama militar sino ante el drama existencial. Y es que el gran problema es nuestra propia insignificancia, descubrimos que para los enemigos, la raza humana es una bacteria, es algo erradicable una nimiedad.. Vale la pena destacar que de la misma forma que "la humanidad" se siente insignificante ante los alienígenas, Noriko también se siente así hacia sus pares; hay aquí una manifestación de lo escalable que es la insignificancia y como tiene que ver de alguna forma con la perspectiva pero al mismo tiempo no, porque el problema siempre es más grande que nosotros mismos.

Otro asunto a destacar es la forma que tiene Anno de mostrar los espacios que los personajes habitan en el sentido más amplio de la palabra. En este episodio es donde entramos de lleno a esa arquitectura militar que es la estación espacial en donde se simula estar viviendo en otros espacios y es una idea que el director va a tratar luego en NGE, el cómo la ciudad y lo militar conviven y aunque acá no haya una ciudad con edificios retráctiles, hay playas, gimnasios, estaciones de subte y más que hacen una amalgama de dos universos que no deberían estar coexistiendo.

Por último, este episodio hace gala del paralelismo entre la batalla física llevada adelante por los robots y la psicológica que vive la protagonista a la interna dentro del anterior nombrado; hay además una retroalimentación y de alguna forma una batalla hace que la otra se mueva hacia adelante, cuanto más físico, más mental. Esta batalla termina con algo sumamente bello y es la forma en la que se retrata la destrucción y cómo es sinónimo de renacer, ver a Noriko destruir cosas con el Buster Beam es como ver a un pollito salir del cascarón, hay algo bello en ese nacimiento, en ese crecer y me parece que desde ese lugar, Gunbuster debe de ser de las obras más esperanzadoras del director.

Episodio 5: Bajando ideas a la Tierra

Algo que me llamó poderosamente la atención en Rebuild of Evangelion 3.0+1.0 Thrice Upon a Time fue esa secuencia en donde los personajes eran vistos en situaciones por fuera del drama central, en donde una Rei se encuentra a unos gatos, en donde hay gente cultivando, en donde de alguna forma está la tierra. Era algo extraño de ver, una bocanada de aire fresco entre tanto metal y espacios claustrofóbicos, y fue interesante ver cómo los propios personajes "bajaban a tierra" un montón de cosas que estaban viviendo. Fue extraño porque no había visto Gunbuster aún, porque aquí todo el episodio trata de eso, de bajar a tierra de forma literal y figurada todo lo que viene sucediendo hasta el momento.

Es interesante esta dicotomía, en donde los problemas y las crisis personales se manifiestan en el cosmos, en el frente, en la trinchera espacial; mientras que la tierra es un espacio seguro, en donde todo decanta, donde todo se mueve a una velocidad que le permite a la protagonista entender qué es lo que está viviendo y superar el conflicto personal. La misma velocidad que ha funcionado de forma muy dispar y que mientras Noriko estuvo cuatro meses en el espacio, en la Tierra pasaron diez años-¿quién te conoce Interstellar?- lo que lleva a la protagonista al encuentro con su propio pasado y presente de formas simultáneas.

Pero no todo es paz y armonía, el caos vuelve: al tiempo que Noriko y Kazumi se enfrentan a un nuevo trauma, a la muerte inminente de Koichiro, quien para una era el único nexo vivo con su padre y para la otra era el interés romántico, también vuelve el contraataque alienígena. Otra vez ambas deben ir al espacio, no solo a combatir la amenaza física, sino a combatir un nuevo trauma.

Ya en el espacio, GAINAX vuelve a demostrar lo que mejor sabe hacer, secuencias de acción desorbitantes de proporciones casi infinitas en donde el tiempo se deforma, mechas que se unen para formar nuevas entidades que por momentos recuerdan a la biomecánica de NGE pero también a la exageración y al maximalismo que luego vendrá en Tengen Toppa Gurren-Lagann y la música en volúmen 11 mientras los personajes en sus cabinas gritan a los cuatros vientos jurando y perjurando que todo lo lograran; explosiones, música, buster missile, fondos y luces estroboscópicas y palabras en inglés mal pronunciadas, este capítulo lo tiene todo.

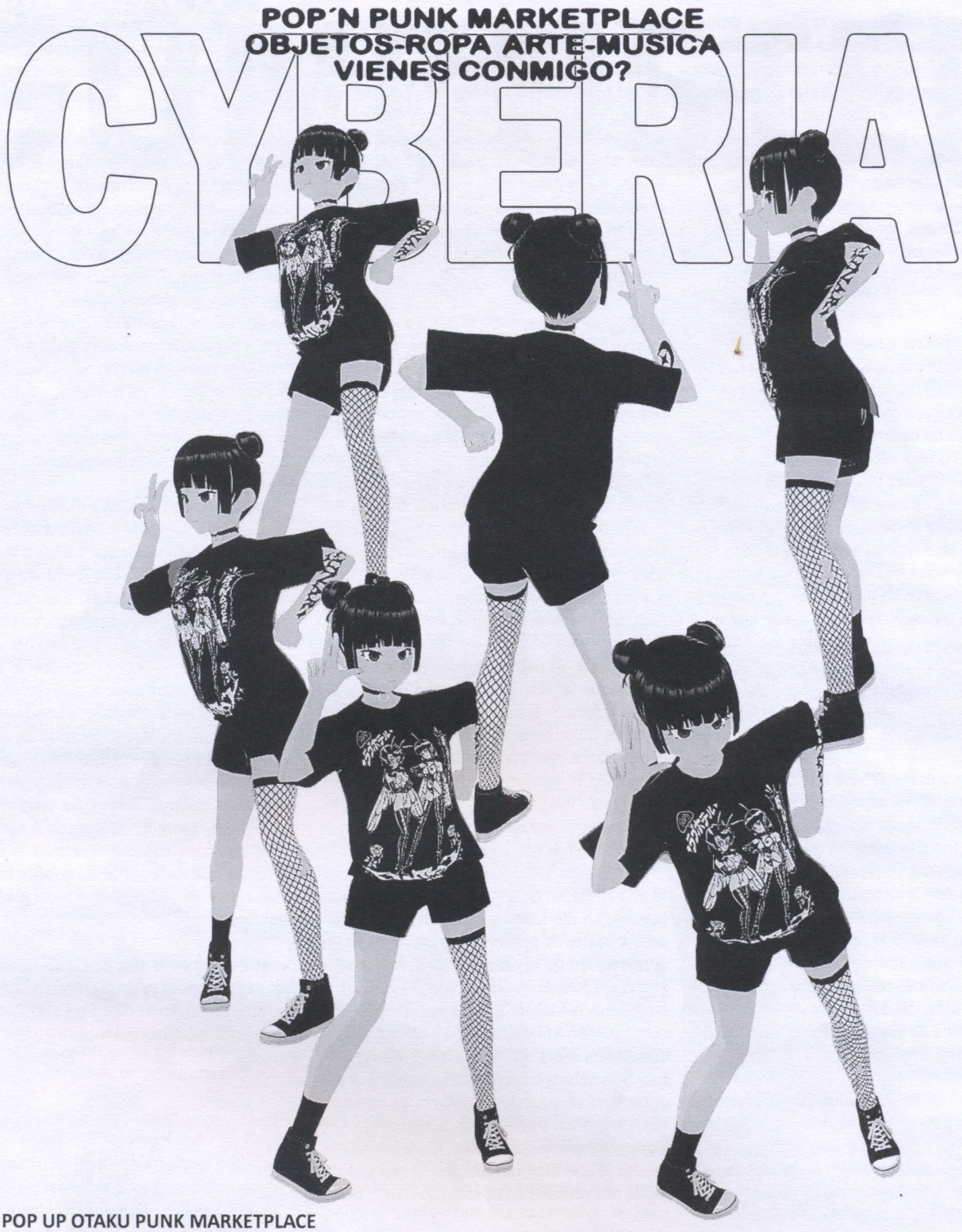
Episodio 6: El futuro

Hay algo que siempre me llamó la atención de Anno a la hora de dirigir y es la capacidad de despojo que tiene como director, la forma con la que elimina elementos para darle más espacio e importancia a otras; pensemos en NGE con sus personajes sentados en trenes vacíos o en playas inmensas; cuanto mayor es la soledad, mayor es el espacio vacío alrededor de sus personajes. Más cercano en el tiempo en Rebuild of... retoma el motif, ahora en espacios aún más inmensos o en situaciones deplorables como los espacios que habitan Rei o Kaworu; y también lo hace en Shin Gojira pero desde el lugar de las habitaciones y las mesas filmadas con grandes angulares, con sujetos distribuídos geométricamente.

Todo el episodio sucede con el despojo supremo: el del color; y es que el episodio es completamente en blanco y negro, como si todo se hubiera perdído desde lo sucedido en el episodio anterior a este. Una decisión que también se siente un poco como antítesis del primer capítulo, de adolescentes, música pop y reminiscencias al shonen clásico. Pero esto huele a seinen, a un futuro que no salió tan bien, a personajes atrapados en el tiempo, a una tierra que está mucho más adelante mientras nosotros con Noriko nos quedamos flotando a años luz de distancia en una adolescencia infinita mientras vemos como todo lo que nos rodea envejece.

Más allá de lo que sucede a nivel narrativo, lo interesante acá es la pulsión del autor por hacernos sentir así, por acercarnos a lo que Noriko está sintiendo, por entenderla a ella y por lo tanto dejarse entender a él mismo. También hay un juego interesante con la idea del tiempo y el perdón, lo que uno demora en volver a casa, el no poder reconocerse en el hogar o no tener un lugar al cual retornar. Es sin dudas un cierre necesario, una conclusión a la altura de la serie y la consumación de un montón de temas que el director va dibujando a través de la historia. Es imponente ver a Anno y a GAINAX hacer esto, tomarse estas libertades, el poder permitirse jugar con la narrativa en estos niveles, construir una obra en seis episodios-que claramente les quedan cortos y luego retomarán en NGE- con tanta gracia y dedicación.

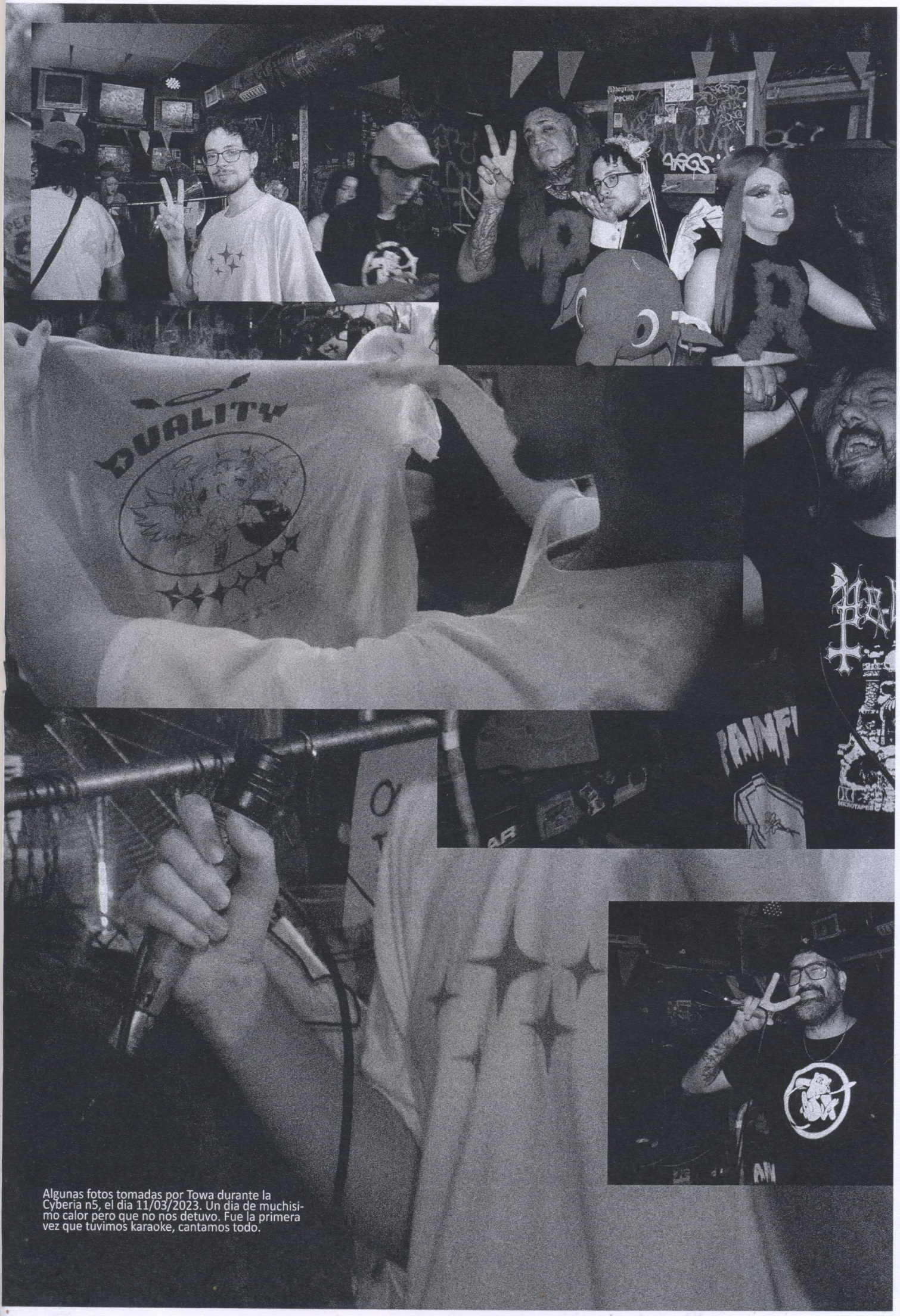
La serie cierra en lo alto, con la idea de que en realidad siempre hay un lugar al cual volver y que aunque nuestro hogar esté irreconocible, si alguien nos recuerda entonces alguien nos espera.


POP´N PUNK MARKETPLACE
OBJETOS-ROPA ARTE-MUSICA
VIENES CONMIGO?
CYBERIA

POP UP OTAKU PUNK MARKETPLACE

Cyberia es un evento nacido a fines de 2021, en ese entonces tenia otro nombre, es la segunda feria que organiza Lunar y las primeras 4 ediciones tuvieron lugar en Exe Estudio, BsAs. Actualmente estamos organizando la numero 6, se llevara a cabo el dia 6/5/2023 en el espacio cultura Otra Historia, BsAS.

La necesidad de conformar un pop up otaku punk surgió al empezar a notar que muchas ferias organizadas en nuestra área no terminaban de englobar un gusto general, están quienes hacen su evento punk con recitales, pequeñas ferias y demás y por otro lado los multitudinarios eventos otakus que están cada día mas en auge, con sus cosplayers y sus figuras valuadas en miles de pesos. Nosotros nos encontramos, cada uno con su emprendimiento, justo en medio de estas dos corrientes, formando un gris entre quienes crean sus productos de manera DIY (do it yourself) y quienes se duermen 4am porque necesitan terminar una temporada de su anime favorito.
Enfocada totalmente en el pop up, pero también con actividades que invitan a participar colectivamente. Pasar por cyberia es mas que ir a dar una vuelta por los puestos de emprendedores, podes disfrutar playlists curados por nuestro dj: 1986vhs, divertirte con un karaoke o, en ocasiones, hasta jugar videojuegos.



Algunas fotos tomadas por Towa durante la Cyberia n5, el dia 11/03/2023. Un dia de muchisimo calor pero que no nos detuvo. Fue la primera vez que tuvimos karaoke, cantamos todo.

ROSAMONTE

Catarsis, nostalgia, y muchos sentimientos encontrados.
x Gonza

Con tan solo poco tiempo de actividad, los chicos de Rosamonte lograron consolidar su movida, la cual logra cautivar a un publico ultra variado, de todas las edades, y hasta de distintos ambientes, ya sea del indie, del hardcore, del emo, del shoegaze y demas derivados.

Gonza: Como y cuando surgio la primer chispa del nacimiento de Rosamonte?

- Rosamonte era el proyecto solista de Dami, en 2019 se unió Juan, y fue cuando se formó la banda realmente. Ahi fue donde compusimos las primeras canciones en conjunto. En 2022 fue el debut en vivo, y entraron Fran y Ciro cerrando la formación fija de la banda

Gonza: Hace no mucho lanzaron su album debut: Inevitable. Como ven ustedes el recibimiento e impacto que generó en el publico?

- Fue increíble ver la reacción de la gente,cuando presentamos el disco en vivo la genteya se sabía todas las letras y las cantaban junto a nosotros, estamos muy agradecidos con el buen recibimiento que tuvo. Por otro lado nos alegra que gracias al disco hayamos podido expandir nuestra audiencia y llegar a gente que capaz no nos hubiera conocido de otra forma

Gonza: Que cancion de su disco Inevitable le recomendarian a alguien que quiera arrancar a escucharlos?

- "Hey" es la canción más fácil de escuchar, es bastante popera, pero la canción que más define el disco es "Conmigo", tiene un poco de todo lo que identifica a Rosamonte y por eso sentimos que esa canción es la esencia de la banda

Gonza: Que planes/metas tienen para lo que resta del año?

- Actualmente estamos haciendo mucha merch con nuestro socio y amigo **@0800.secretsociety.** Aparte, el primer finde de mayo tocamos en Mar del Plata por primera vez y estamos prepando varias sorpresas que van a enterarse a lo largo del año, pero la idea principal es concentrarnos a full, componer lo más posible y salir a tocar a otros lados que no conozcamos

Gonza: Ultimamente estuvieron dando indicios de temas nuevos! Cuando se viene nuevo material?

- Tenemos pensado unos adelantos del material nuevo que estamos haciendo después de mitad de año, todavía seguimos componiendo mucho y viendo que onda, por el momento estamos probando algún que otro tema nuevo en vivo, pero la idea es componer lo más posible y no dormir

Gonza: Ya que estamos en este espacio otakon jaja, cuales son sus gustos en cuanto a anime, juegos, cine, etc.?

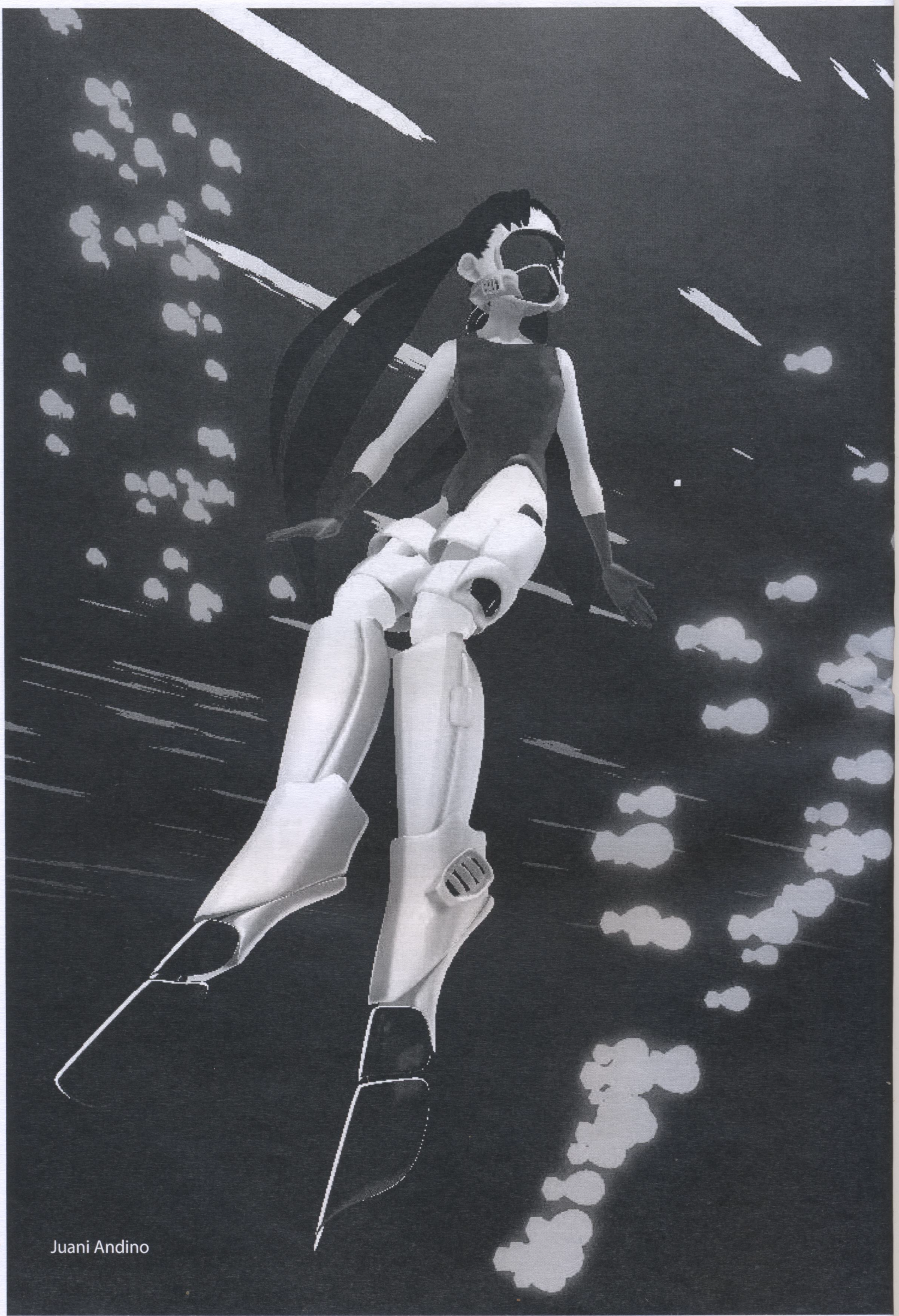
-Dami: Yo no miro mucho anime pero me encanta FLCL, Soul Eater puede ser también. En cuanto a juegos me encantan los Dark Souls y Pokémon pero los de GBA jaja y en películas Sing Street, Volver al Futuro y todas las de David Fincher
Ciro: Mis animes favoritos de toda la vida creo que son Evangelion, FLCL, Ghost in the Shell, capaz Hellsing, despues en juegos diría que mis favoritos son Devil May Cry 3 y algún Resident Evil
Fran: De anime/manga Evangelion, JoJo's, Dorohedoro y Chainsaw Man, de juegos Dead Cells, The Binding of Isaac y el Yu Gi Oh
Juan: Re complicado elegir, de animes Cowboy Bebop, Berserk, y Slam Dunk que me trae mucha nostalgia. De jueguitos el The Last of Us, Half Life 2, Metal Slug 3 y para el que se la banca Marvel vs Capcom 2. Películas The Lighthouse y Chungking Express, y series The Office

Gonza: Muchas gracias chicos! Algunas palabras que quieran dejar?

- Primero dar las gracias por la entrevista y el espacio que se nos brindó, segundo decirles a todxs que estén atentos porque estamos más activos que nunca y esperamos verlxs en alguna de nuestras fechas.

Podes escuchar "inevitable" en todas las plataformas (spoty, bandcamp, etc etc)

***PROXIMAS FECHAS DE ROSAMONTE:**
22/04 - en LCDB
20 años de EED
28/04 - en vc Matienzo
Ryan, Revistas y Rosamonte
06/05 - en Club Tri (MDQ)
La real academia, Rosamonte, Marchitorial y Dojo


Juani Andino

ENTREVISTA:

JUANI ANDINO

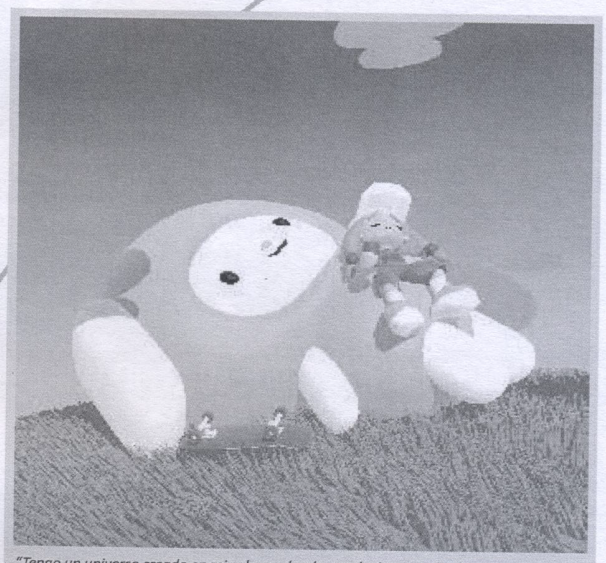
artista, punk y multitasking

Juani es un artista de la ciudad de San Miguel, BsAs. Guitarrista y cantante en WWW, propietario de Venus Skateboards y seguro parte de varios proyectos interesantes de mencionar, pero necesitaríamos mas paginas (por ejemplo FRZ, una distribuidora que utiliza formatos olvidados como minidisc, disket, vhs, etcetc). Lo que más interesante me resulta, lo que me trae a hacer esta nota, es que hace unos meses Juani esta mostrando trabajos en 3D en sus cuentas.

Hola Juani, según hablamos veces anteriores, tu estudio de 3D nació con la pandemia y aislamiento de 2020. Contamos un poco sobre eso y en que estancia sentís que te encontras ahora.
Holu! si, empecé unos meses despues de que empezó el aislamiento, en ningún momento me sentía aburrido o con tiempo libre. Como creía que no iba a durar TANTO quería aprovechar y hacer cosas que me gustaban que por el trabajo que tenia antes, en una estamperia, no me daba el tiempo. Siempre le tuve ganas al 3D desde los primeros juegos que jugué con esas graficas que algunxs dirán que eran malisimas, lo mismo con el pixelart. Me gustaba que al ser graficos limitados la imaginacion tiene una gran parte y a partir de la limitacion se generó toda una estética muy marcada. Así que mis primeros pasos en 3D fueron tratar de imitar los graficos de videojuegos de los 90s. Fui aprendiendo por tutoriales de YouTube desde cero con el programa Blender, que es libre, Open Source y por eso tiene una gran comunidad con miles de tutoriales y addons gratuitos. Así empecé y cada vez que quiero hacer algo que no se cómo lo busco y siempre alguien que ya lo explico antes en un tutorial. Ya hace aproximadamente 1 año estoy trabajando full en 3D de manera freelance y sigo aprendiendo cosas nuevas todos los dias.

Como es el proceso con el que trabajas? ¿Dibujas antes hacer un personaje en 3D? se puede explicar brevemente para alguien que no tiene idea del tema?
Primero suelo imaginar lo que quiero modelar, si lo tengo muy vivido directamente lo modelo en 3D y lo voy modificando, si tiene muchos detalles que se me pueden escapar hago bocetos pero pocas veces lo hago. En 3D hay diferentes maneras de crear un modelo yo suelo crear a partir de un objeto sencillo como un cubo, seccionarlo y de esa manera ir dandole la forma moviendo vertices, extruyendo caras, etc. o sino creando Poly por Poly. Otra técnica muy usada es lo que sería Escultura 3D que es lo mas parecido a la escultura en arcilla pero nunca la uso.

Tu impronta y estilo se volvieron, al menos para mí, algo muy reconocible. ¿Cuáles son tus principales influencias?
Principalmente todo lo relacionado con el genero Fantasía y lo que se desprende de ahí como Ciencia Ficcion, Cyberpunk, Retrofuturismo .También todo lo que consumí de chico tanto en videojuegos como anime, series, peliculas, igual todo tiene una inclinacion a las



"Tengo un universo creado en mi cabeza, donde se relacionan todos los personajes que creo..."

producciones japonesas de todo lo anterior donde entra todo lo de Sanrio jaja. No tengo un artistx como guía a seguir sino que me gustan tantos muy diferentes que me divierte hacer cosas diferentes siempre o ir mezclando.

Si bien tu arte es fundamental en Venus Skateboarding (a la cual también estas llevando tus chicas roboticas), sentís que hay un hilo conductor entre todos tus proyectos? Cuál sería?
Si, tengo un universo creado en mi cabeza donde se relacionan todos los personajes que creo o me apropio. Las chicas con armaduras roboticas o guerreras son de un videojuego que no existe que se llama "Dreambox" y se desarrolla en el plano de los sueños, ahi son guerreras, magas o lo que sea. Despues los otros personajes que tengo son de un universo lowpoly como los graficos de PlayStation 1 y en ese universo juegan al "Dreambox". Eso entre los universos de mi cabeza y en lo fisico tambien estan conectados porque todos los proyectos que tengo tienen un toque de nostalgia o tomar algo del pasado para resignificarlo o darle una apreciacion. Tanto en las tablas de Venus que tienen shapes basados en las tablas de los 80s/90s, como en las ediciones de FRZ que son formatos ya obsoletos, o en el concepto de WWW tomando la explosion y estetica de internet en los 90s

Que planes tenes, si es que tenes, para el futuro?

No tengo ninguna meta, mi único plan es tratar de seguir haciendo lo que me gusta, sea en indumentaria, skates, obras digitales, fanzines, musica o patinar.

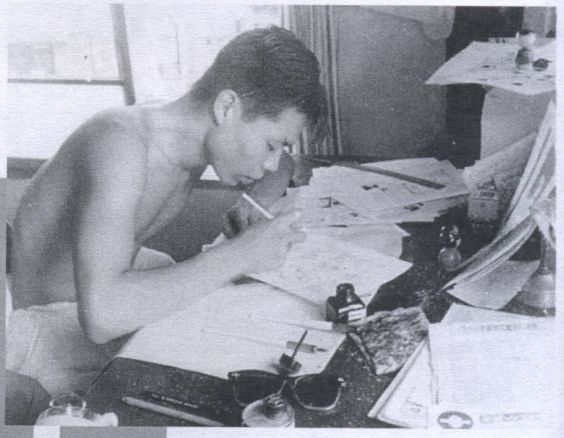
Esta nota breve fue la primera de Cyberia, pensé en vos ni bien planteamos la idea de hacerlas. Gracias por coparte, si sentís que te queda algo por decir, algo que no te pregunte, o simplemente saludar?
Gracias por pensar en mí jaja y por el espacio <3 .Saludos a todxs quienes lean y traten de hacer lo que les hace bien.

@juxni en ig

GEKIGA: RUPTURA DEMOGRÁFICA Y UN CAMBIO DE PARADIGMA EN LA HISTORIA DEL MANGA

Recomendación manga: "Gekiga Hyōryū" de Yoshihiro Tatsumi

Hoy en día estamos muy acostumbrados a poder reconocer fácilmente un manga por su género y más aún por su demografía, pero... ¿Me creerían si les dijera que no siempre fue así? Hasta finales de los 50's los mangas eran considerados infantiles; y no es para menos ya que sus historias iban apuntadas a este público. Pero no fue hasta que un joven mangaka, frustrado con todo este encasillamiento tuvo la necesidad de contar otro tipo de historias, más adultas y dramáticas. Es así como se comenzó a gestar un movimiento conocido como "Gekiga" y con este la primera ruptura demográfica que supuso un cambio de paradigma en la historia del manga. Con esta pequeña introducción hecha hoy quiero recomendarles una de las obras que considero fundamentales de uno de los autores más importantes del país del sol naciente: "Gekiga Hyōryū" (劇画漂流) de Yoshihiro Tatsumi. Pero antes, un poco sobre el propio autor:



Tatsumi agarrando la pala, digo la pluma

YOSHIHIRO TATSUMI: EL MANGAKA QUE LO INICIO TODO

Yoshihiro Tatsumi fue un mangaka japonés nacido en Osaka en el año 1935. Se le acredita el haber inventado y acuñado el término Gekiga como ya mencionamos, y ser el precursor de este movimiento. También participo en la revista "Garo" la cual estaba dedicada a publicar historias de artistas más experimentales. Sus obras han sido traducidas a varios idiomas, incluyendo el español, por lo cual podemos encontrar este manga bajo el título de "Una vida errante" editado por Astiberri en 2009. Tatsumi falleció de cáncer en 2015 a la edad de 79 años. Ahora pasemos a desglosar rápidamente el termino "Gekiga" (劇画) y a hablar sobre este.

¿QUÉ SIGNIFICA "GEKIGA" ¿QUÉ FUE ESTE MOVIMIENTO?

La traducción sería algo así como "Dibujos/pinturas dramáticas" y esta compuesto de dos kanjis, los cuales son: "劇" (geki) que significa "drama" y "画" (ga) que se traduce como "pincelada" (es el mismo que encontramos en manga "漫画") por lo que deducimos que su traducción como dijimos antes hace referencia a un dibujo dramático. Este fue un movimiento artístico creado a finales de los 50's principalmente por Yoshihiro Tatsumi junto a Takao Saito (Golgo 13) y Masahiko Tatsumoto (Gekiga-tachi no baka!) quienes serían piezas claves en la vida del ya nombrado Tatsumi, tanto como autor así como para sentar las bases de este movimiento y crear el primer taller de Gekiga. Este nace como una necesidad creativa que se oponía de cierta manera al mercado del manga que en ese entonces estaba dirigido en casi su totalidad a un público infantil gracias a la fama de Osamu Tezuka con obras como "La nueva isla del tesoro". Los artistas pertenecientes a este movimiento buscaban contar otro tipo de historias, mas adultas, complejas y dramáticas para otro tipo de público. Otro punto destacable es que junto con este tipo de historias vino un nuevo estilo de dibujo mucho más detallado, realista y anatómicamente correcto. Puede sonar algo normal para nuestros días, pero para aquella época fue algo bastante chocante pero totalmente necesario. Poco a poco el Gekiga fue ganando popularidad y estableciéndose como algo novedoso y llamativo. Tanto así que el mismo Tezuka se vio tentado de crear algunas obras en este estilo. Ya sabemos un poco del autor, del significado de Gekiga y algo de su historia, pero ahora... ¿De qué va la obra?

GEKIGA HYŌRYŪ: CREACIÓN Y REVOLUCIÓN

En este manga de carácter autobiográfico el propio Tatsumi nos relata de manera sublime una historia de crecimiento personal y su vida diaria. Pero también su recorrido desde muy joven como aspirante a mangaka, enviando sus primeras historias por correo a la shonen Magazine. Vamos a conocer sus logros y fracasos, sus diferentes publicaciones a lo largo de su carrera en las conocidas "Kashiban" (Tiendas de alquiler de libros) de aquella época como la Hinomura Bunko donde conocería a los ya mencionados Takao Saito y Masahiko Tatsumoto. También nos relata sus encuentros con Tezuka, su influencia y la de otros autores. Pero no solamente el manga influencio a Tatsumi sino que otras producciones de la época como las películas de Akira Kurosawa. El cine de Kurosawa fue también un engranaje fundamental para la gestación del Gekiga debido al gran dinamismo y expresividad que poseían las películas. Mismas cualidades que Tatsumi busco llevar al formato manga. La obra no solo es un recorrido de la carrera como mangaka del autor, sino que está plagado de datos como este lo cual la enriquece muchísimo y nos sitúa de manera muy detallada en la historia de un Japón post segunda guerra mundial y sus años siguientes de grandes cambios y crecimiento.

ÚLTIMAS PALABRAS Y SALUDOS

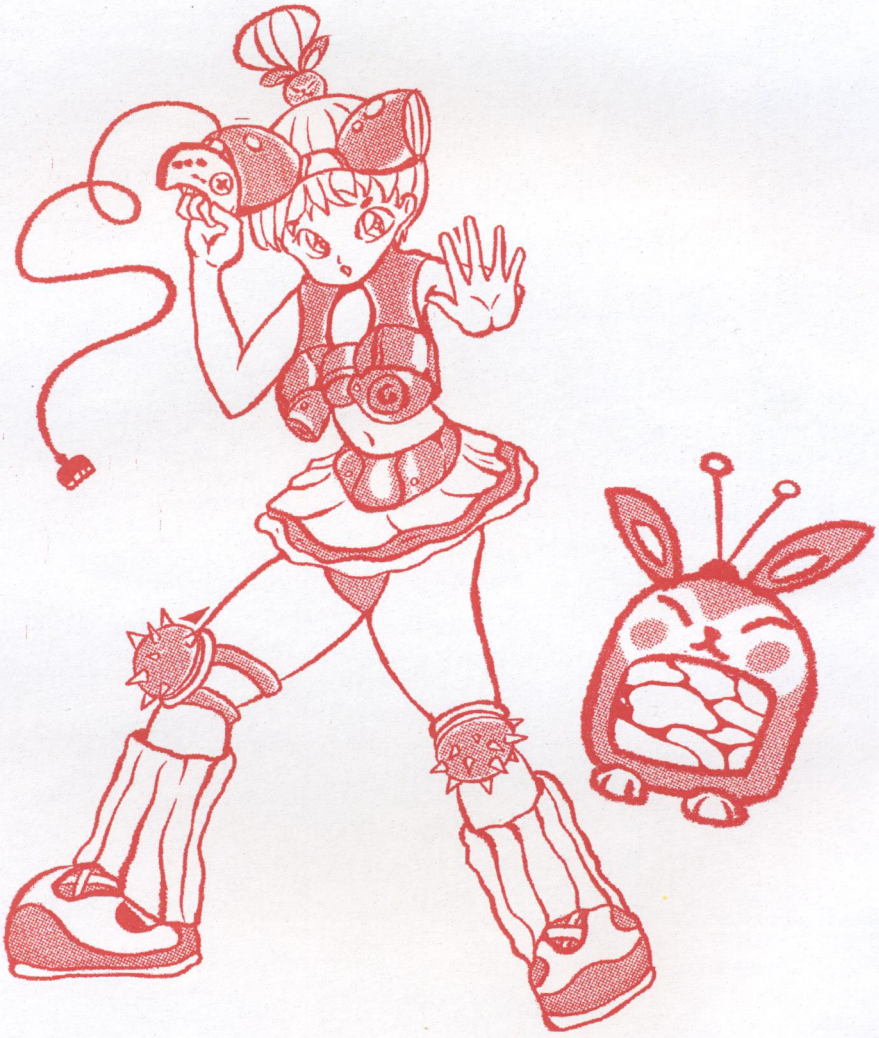
Para ir cerrando quiero mencionar que el termino Gekiga decayó bastante en los 80's y podría decirse que terminó siendo reemplazado por "Seinen" como termino de uso común para hablar de mangas dirigidos a adultos. Pero es por esto que me gustaría volver a resaltar la importancia de este movimiento que busco romper con lo establecido y marcar un antes y un después en la historia del manga. Dejando en claro que no todos los mangas necesariamente tenían que ser para niñxs y que había autores que querían contar otro tipo de historias, así como lectores dispuestos a leerlas. Por lo que, si les gustan las obras con mucha info, datos y quieren aprender más sobre la historia del manga, esta obra les va a encantar. Me despido, nos leemos en la próxima. Matta ne!.

El 6/5 Cyberia en Otra Historia, Estomba 851, Caba.

Lunar - Venus Skateboards - Tokimori - Microtapes - Starview - Outbyfour - Mavsoleo - Basi Stamp - Periferia Serigrafia - Ese Hombre Encantador - Obsidiana Comics - Casi Baja - Maquina en Marcha

Música por dj 1986vhs y karaoke open mic hosteado por Yiya Murano.

IMPRESA EN XXXXXXXXX BSAS. ARG.
Durante el mes de Abril del año 2023.
Diagramado por Desastre, Lushin y Otakvlt.



HECHO POR OTAKUS PARA PUNKS Y POR PUNKS PARA OTAKUS
LOVE ANIME / HATE HOMOPHOBIA